# PHILIPS VIDEOPAC 38

Unlimited variations

Munchkin
Glouton et voraces
Super-Mampfer
Happelaar
Gufferen

EXPANDED MEMORY

PHILIPS

ENGLISH

This Videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 3.

DEUTSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus. Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 6.

FRANÇAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire. S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 9.

NIEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin. Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 12

ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia. Assicurati che il Videopac Computer è veramente cosí e gira a Pagina 15.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning, spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sørg for at Videopac

Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 18.

SVENSKA

Denna Videopackasset är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac

Computern har kopplats på rätt sätt och slå upp sidan 21.

SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on

asennettu oikein ja käännä sivulle 24.

ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el

Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 27.

PORTUGUÊS

Este Videopac é um de toda uma série, para ser usada com o Computador Videopac Philips G7000. Estes Videopacs poderão oferecer muito divertimento, estímulo e educação para toda a

família. Verifique que o Computador Videopac seja bem instalado, depois consulte página 30.

ENGLISH

## Munchkin

(Unlimited varieties)

(1 or more players) Press RESET next press 0

Your TV screen shows a maze. In the centre you'll see two figures:

is your Muchkin

is the Muncher

You don't get much time to consider the situation. The "Muncher" starts moving almost immediately and what's worse, as he moves the Muncher splits up in to three! All three Munchers will chase you, trying to munch you so you better move quickly!

You can move your Munchkin with the joystick of the left handset, manoeuvring through the maze, avoiding the Munchers.

You are not complet ely defenseless however. In all four corners of the maze you see three "Munchies". One in each group of three is brightly coloured and blinking. You'll have to try and munch all Munchies to score points. When your Munchkin has munched one of those blinking Munchies, you will notice that all Munchers suddenly turn purple and they will stop chasing you. For a good reason too, because those purple Munchers are defenseless and now it's your turn to munch them!

You have to be careful though! The Munchers will not stay purple indefinitely. They return to their original colour gain after a while and start chasing you again until you manage to munch another blinking Munchy.

If you succeed in catching one of those purple Munchers, only his ghost-image will remain. It is completely harmless but will search the centre station where it is recharged to its normal self, resuming its chase on your Munchkin.

### Scoring

You score points by munching Munchies and Munchers:

| | |
|---|---|
| White Munchie | = 1 point |
| Blinking coloured Munchie | = 3 points |
| First Muncher | = 5 points |
| Second Muncher | = 10 points |
| Third Muncher | = 20 points* |

* If caught before the first two Munchers are recharged.

Your score appears automatically on the screen, on the right-hand side directly underneath the playing field.

### Bonus scoring

When you have managed to munch all Munchies, you may continue to play and a new game starts immediately but not until after the computer has paid tribute to you first.

### End of game

There is no time limit. Your turn is over when your Munchkin is caught by one of the Munchers. You may start a new game to try and improve your score or turn the handset over to another competitor.

The highest score in a series of games is automatically registered on the left-hand side. You can add the name of the winning player, using the alphabetical keys of the console. Maximum length is six characters, as indicated by the question-marks. If the name is shorter, you can remove the remaining question-marks by pressing the "SPACE" key. The name will stay there until a better score has been reached.

Each time a game is finished, press RESET (△), 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:

(a) Select another game.

Or (b) Select another Videopac. Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards. Replace Videopac in its box. Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.

Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

**Playing tips**

- You will find that it's very difficult to catch those purple Munchers. Stay close to one of those blinking Munchies and grab it when the Munchers get very close. That way you'll be able to munch one or even several of the purple Munchers.

- Avoid being trapped!

- There's a quick way to move from one side of the maze to the other. Just escape through the exit on either side and your Munchkin will re-appear on the other side.

## Game varieties

**Different standard mazes**
Press RESET next press 0, 1 or 2
**Standard maze with turnstile**
Press RESET next press 3

The maze is now divided into four separate sections. You can move from one section to another by taking position at the starting station, which functions as a turnstile. It turns at intervals so you can step into the starting station and move out again in another section of the maze. You may also move from one section to another by leaving through the exit, entering another section on the other side.

**Different maze each time**
Press RESET next press 4

**Disappearing maze**
Press RESET next press 5, 6, 7 or 8

You will see a different maze each time, but it will become invisible the moment you move your Munchkin, giving you an extra handicap!

**Playing the programming mode**
Press RESET next press "P"

Munchkin is now in the programming mode, opening a variety of possibilities and a virtually unlimited number of different mazes. You can now ask the computer to choose a maze for you or build your own maze.

**For different standard mazes**
press 0, 1, 2 or 3

**For different invisible mazes**
press 5, 6, 7 or 8

**For infinite variety of visible mazes**
press 4

The maze pattern will keep changing very quickly, until you release the key again. If you're not happy with the maze you see, press key 4 again etc.

**For infinite variety of invisible mazes**
press 9

**To start playing**
First "freeze" the maze
Press ENTER
To actually start playing
Press YES

Now letters and figures will disappear and the screen shows a similar situation as with the basic games, including your Munchkin, the Munchers and Munchies.

**Building your own maze**
When you have selected a maze while playing in the programming mode, you can make as many changes as you like, with the exception of the centre station which will remain intact.

First select a basic pattern, following the above instructions
Press RESET next press "P" next press 1, 2, 3 or 4

**Now "freeze" that maze by pressing ENTER but do not press YES yet!**

**Check procedure**
If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).
Press RESET (⌂). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen.
If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

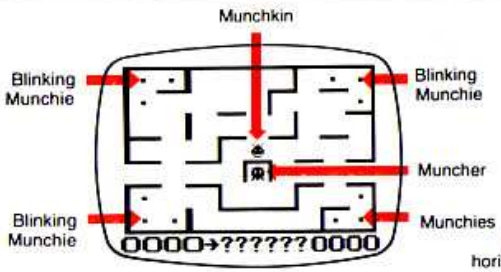
**How to add or delete lines**
On the left-hand side of the maze you see the letters A through G. They are the horizontal coordinates.
Across the bottom you see the numbers 1 through 9. They are the vertical coordinates.

| | Horizontal lines | | Vertical lines | |
|---|---|---|---|---|
| | to add | to delete | to add | to delete |
| First press:... | letter | letter | number | number |
| Next press:... | number | number | letter | letter |
| Finally press:... | ENTER | CLEAR | ENTER | CLEAR |

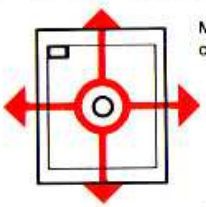
See diagrams for an example.

You can repeat this as often as you want and thus build your own maze. Make sure however that you do not close part of the maze off completely!

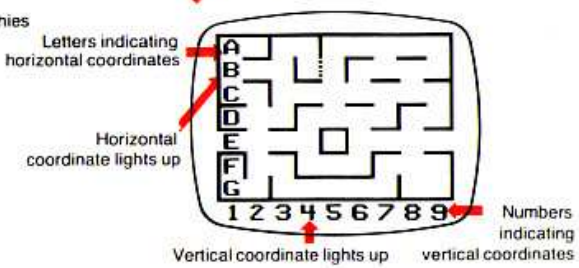
**To start playing**
Press "Y" (for YES)
Letter and numbers will disappear and the screen shows the familiar scene with score counters and question-marks. Your Munchkin, the Munchies and Munchers appear and the game starts again.

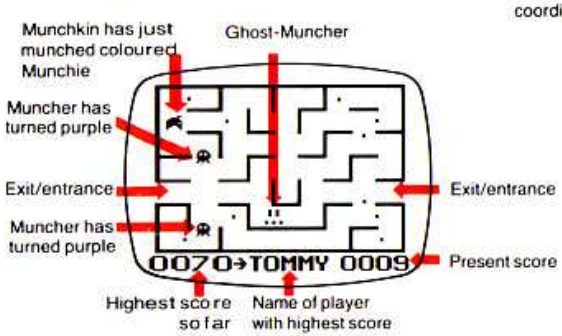



**Start of game**
Move your Munchkin with joystick of left handset



Move your Munchkin with joystick of left handset




**Game situation**
Munchkin has munched a blinking Munchie. Munchers have turned purple

**Playing Munchkin in the "P"-mode**
see instructions for details

**To add a line**
You want to add a vertical line in position B-4 (see dotted line):
First press key 4
Next press key B
Next press **ENTER**

**When the same line has to be removed:**
First press key 4
Next press key B
Next press **CLEAR**

## Super-Mampfer

(Unbegrenzte Variationsmöglichkeiten)

(1 oder mehrere Spieler) RESET drücken dann 0 drücken
Ihr Bildschirm zeigt einen Irrgarten. In dessen Mitte sehen Sie zwei Figuren:

ist Ihr Mampfer

ist der Super-Mampfer

Es bleibt Ihnen aber nicht viel Zeit zum Überlegen. Der Super-Mampfer setzt sich fast sofort in Bewegung, und was noch schlimmer ist, verwandelt sich während der Bewegung in drei! Alle drei Super-Mampfer machen Jagd auf Sie und versuchen, Sie zu fressen, so dass Sie sich am besten sofort bewegen!
Sie können Ihren Mampfer mit dem Knüppel am linken Bedienungskästchen durch den Irrgarten bewegen, um den Super-Mampfern auszuweichen. Sie sind jedoch nicht völlig wehrlos. In allen vier Ecken des Irrgartens sehen Sie drei Mampferchen. Einer jeder Dreiergruppe weist eine leuchtende Farbe auf und blinkt. Sie müssen versuchen, alle Mampferchen fressen, um Punkte zu erhalten. Wenn Ihr Mampfer dieser blinkenden Mampferchen gefressen hat, werden Sie feststellen, dass alle Super-Mampfer plötzlich rot werden und aufhören, Sie zu verfolgen. Dies hat seinen guten Grund, denn diese roten Super-Mampfer sind wehrlos, so dass es nun an Ihnen ist, sie zu fressen!
Sie müssen jedoch vorsichtig sein! Die Super-Mampfer nicht lange rot. Sie nehmen nach einer gewissen Zeit ihre ursprüngliche Farbe an und beginnen wieder damit, Sie zu verfolgen, bis es Ihnen gelingt, ein weiteres blinkendes Mampferchen zu fressen.
Wenn es Ihnen gelingt, einen dieser roten Super-Mampfer zu schnappen, bleibt nur sein Geisterbild zurück. Dieses ist völlig harmlos, sucht jedoch das Mittelfeld auf, wo es sich wieder in einen normalen Super-Mampfer verwandelt der die Verfolgung Ihres Mampfers sofort aufnimmt.

**Punktzahlen**

Durch Fressen von Mampferchen und Super-Mampfern erhalten Sie folgende Punkte:

| | |
|---|---|
| Weisses Mampferchen | = 1 Punkt |
| Blinkendes, farbiges Mampferchen | = 3 Punkte |
| Erster Super-Mampfer | = 5 Punkte |
| Zweiter Super-Mampfer | = 10 Punkte |
| Dritter Super-Mampfer | = 20 Punkte* |

* Wenn er geschnappt wird, bevor sich die ersten zwei Super-Mampfer zurückverwandelt haben.

Ihre Punktzahl erscheint automatisch rechts auf dem Bildschirm, direkt unterhalb des Spielfeldes.

**Bonuspunkte**

Wenn es Ihnen gelungen ist, alle Super-Mampfer zu fressen, können Sie weiterspielen, und ein neues Spiel beginnt sofort, jedoch nicht, ohne dass Ihnen der Computer eine Anerkennung gezollt hat.

**Ende des Spiels**

Es besteht keine Zeitbegrenzung. Sie scheiden aus, wenn Ihr Mampfer von einem der Super-Mampfer geschnappt worden ist. Sie können mit einem neuen Spiel beginnen und versuchen, Ihre Punktzahl zu verbessern, oder das Bedienungskästchen einem anderen Spieler übergeben.

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

Die höchste Punktzahl einer Spielserie wird automatisch links angezeigt. Sie können den Namen des gewinnenden Spielers über die Buchstabentasten der Konsole hinzufügen. Es dürfen maximal sechs Buchstaben sein, wie aus der Anzahl der Fragezeichen ersichtlich ist. Wenn der Name kürzer ist, können Sie die restlichen Fragezeichen mit Hilfe der SPACE-Taste löschen. Der Name bleibt angezeigt, bis eine höhere Punktzahl erreicht worden ist.

## Spielvariationen

**Verschiedene Standard-Irrgärten**
RESET drücken dann 0, 1 oder 2 drücken
**Standard-Irrgarten mit Drehscheibe**
RESET drücken dann 3 drücken
Nun ist der Irrgarten in vier getrennte Teile aufgeteilt. Sie können von einem Teil in einen anderen gelangen, indem Sie sich auf das Startfeld positionieren, das als Drehscheibe wirkt. Es dreht sich in Abständen, so dass Sie das Startfeld betreten und in einem anderen Teil des Irrgartens wieder verlassen können. Sie können sich auch von einem Teil in einen anderen bewegen, indem Sie diesen durch den Ausgang verlassen und auf der anderen Seite in einen anderen Teil eintreten.
**Jedesmal ein anderer Irrgarten**
RESET drücken dann 4 drücken
**Verschwindender Irrgarten**
RESET drücken dann 5, 6, 7 oder 8 drücken
Jedesmal sehen Sie einen anderen Irrgarten, der jedoch verschwindet, sobald Sie Ihren Mampfer bewegen, was Ihnen die Sache erschwert!
**Spielen im Programmierungsmodus**
RESET drücken dann P drücken
Nun befindet sich Mampfer im Programmierungsmodus, was zahlreiche Möglichkeiten und eine praktische unbegrenzte Zahl von verschiedenen Irrgärten bietet. Sie können nun vom Computer verlangen, für Sie einen Irrgarten zu wählen, oder Sie können einen eigenen Irrgarten anlegen.
**Für verschiedene Standard-Irrgärten**
0, 1, 2 oder 3 drücken
**Für verschiedene unsichtbare Irrgärten**
5, 6, 7 oder 8 drücken
**Für unbegrenzte Variationen von sichtbaren Irrgärten**
4 drücken
Der Irrgarten wechselt sehr schnell, bis Sie die Taste loslassen. Wenn Ihnen ein Irrgarten nicht gefällt, drücken Sie wieder Taste 4 usw.
**Für unbegrenzte Variationen von unsichtbaren Irrgärten**
9 drücken
**Um mit dem Spiel zu beginnen**
Zuerst den Irrgarten "festhalten"
ENTER drücken
Um effektiv mit dem Spiel zu beginnen
YES drücken
Nun verschwinden die Buchstaben und Zahlen und der Bildschirm zeigt eine ähnliche Situation wie bei den Basis-Spielen, mit Ihrem Mampfer, den Super-Mampfer und den Mampferchen.
**Wie Sie einen eigenen Irrgarten anlegen können**
Wenn Sie beim Spielen im Programmiermodus einen Irrgarten gewählt haben, können Sie an diesem beliebige Änderungen vornehmen, mit Ausnahme des Mittelfeldes, das so bleibt, wie es ist.
Zuerst nach obigen Angaben einen Basis-Irrgarten wählen.
RESET drücken dann P drücken
dann 1, 2, 3 oder 4 drücken
**Nun diesen Irrgarten durch Drücken von ENTER "festhalten", jedoch noch nicht YES drücken!**

**Prüfprogramm**
Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:
Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

**Die Tasten**
RESET: Rückstellen

**Die Anweisungen**
SELECT GAME: Spielewahl

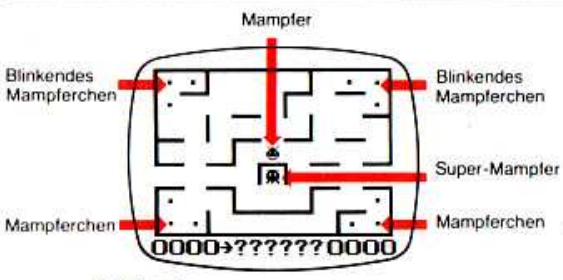
**Wie Sie Linien hinzufügen oder beseitigen können**
Links im Irrgarten sehen Sie die Buchstaben A bis G. Das sind die waagrechten Koordinaten. Unterhalb des Irrgartens sehen Sie die Zahlen 1 bis 9. Das sind die senkrechten Koordinaten.

| | Waagrechte Linien | | Senkrechte Linien | |
|---|---|---|---|---|
| | hinzufügen | beseitigen | hinzufügen | beseitigen |
| Zuerst drücken: | Buchstabe | Buchstabe | Zahl | Zahl |
| Dann drücken: | Zahl | Zahl | Buchstabe | Buchstabe |
| Schliesslich drücken: | ENTER | CLEAR | ENTER | CLEAR |

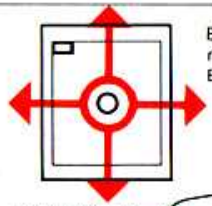
Bei den Abbildungen finden Sie ein Beispiel

Sie können diesen Vorgang beliebig oft wiederholen, um sich einen eigenen Irrgarten anzulegen. Achten Sie jedoch darauf, nicht einen Teil davon vollständig abzuschliessen!

**Um mit dem Spiel zu beginnen**
Y (für YES) drücken
Die Buchstaben und Zahlen verschwinden und der Bildschirm zeigt die bekannte Szene mit Punktanzeigen und Fragezeichen. Ihr Mampfer, die Mampferchen und die Super-Mampfer erscheinen und das Spiel beginnt von neuem.

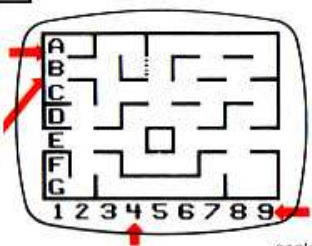



**Spielbeginn**
Bewegen Sie Ihr Mampferchen mit dem Knüppel am linken Bedienungskästchen.



Bewegen Sie Ihr Mampferchen mit dem Knüppel am linken Bedienungskästchen.

Buchstaben für die waagrechten Koordinaten




Waagrechte Koordinate leuchtet auf

Zahlen für die senkrechten Koordinaten

Senkrechte Koordinate leuchtet auf

**Spielsituation**
Der Mampfer hat ein blinkendes Mampferchen gefressen. Die Super-Mampfer sind rot geworden.

**Zum Spielen von Muchkin im "P"-Modus**
Einzelheiten siehe Anleitung

**Um eine Linie hinzuzufügen**
Sie wollen an der Stelle B-4 eine Linie hinzufügen (siehe punktierte Linie):
Zuerst Taste 4 drücken
Dann Taste B drücken
Dann ENTER drücken

**Um dieselbe Linie zu beseitigen**
Zuerst Taste 4 drücken
Dann Taste B drücken
Dann CLEAR drücken

FRANÇAIS

**Nota**
**Utilisation de cette cartouche avec le Vidéojeu N 60**
Les règles du jeu sont les mêmes qu'indiquées ci-dessus.

- Régler les potentiomètres son et lumière à votre convenance (voir mode d'emploi du jeu N 60).
- Régler le bouton "contraste" à la position 6.
- Les voraces, lorsqu'ils se multiplient, sont de trois gris différents. Lorsque vous mangerez une proie clignotante, ils deviendront tous les trois de la même teinte (gris très clair).

## Glouton et voraces

(Innombrables variantes)
(1 ou 2 joueurs) Appuyez sur RESET (départ), puis sur 0.

Sur votre écran de télévision, apparaît un labyrinthe avec, au centre, deux figurines:
est votre glouton,
est un vorace.
Vous avez peu de temps pour évaluer la situation car le vorace commence à se déplacer presque immédiatement. Dès qu'il se met en mouvement, le vorace se divise en trois et chacun d'eux se met à votre poursuite, essayant de vous croquer. Vous devez les fuir, mais vous avez des moyens de défense. Dans chaque coin du labyrinthe, se trouvent trois proies, dont une plus brillante clignote. Vous devez essayer de manger toutes les proies pour marquer des points. Quand vous croquez la proie clignotante, les voraces deviennent pourpres et arrêtent de vous pourchasser, car ils sont sans défense. Vous pouvez alors les avaler, mais soyez prudents, car ils reprennent leur teinte originale après quelques secondes, et recommencent à vous pourchasser jusqu'à ce que vous ayez réussi à manger une autre proie clignotante.

Quand vous réussissez à croquer un vorace, vous ne voyez plus que son fantôme qui est totalement inoffensif. Il cherche alors à atteindre le milieu du labyrinthe, où il se reconstitue pour vous pourchasser à nouveau.

**Le score**
– Nombre de points obtenus suivant le nombre de voraces ou de proies croqués:

| | |
|---|---|
| Proie standard | : 1 point |
| Proie clignotante | : 3 points |
| 1er vorace | : 5 points |
| 2ème vorace | : 10 points |
| 3ème vorace * | : 20 points |

* à condition qu'il soit attrapé avant que les deux premiers ne se soient reconstitués.

Votre score apparaît automatiquement à droite, en bas de l'écran.

**Bonus**
Quand vous avez réussi à manger toutes les proies, une nouvelle partie recommence immédiatement, mais votre score précédent reste acquis.

**Fin du jeu**
Il n'y a pas de limite de temps. Votre tour se termine dès que votre glouton est attrapé par un vorace.

Vous pouvez soit recommencer une nouvelle partie, soit passer la manette à un autre joueur.

Le score le plus élevé dans une série de parties est automatiquement affiché en bas, à gauche de l'écran, et le nom du vainqueur peut être inscrit à la place des points d'interrogation, en utilisant les lettres du clavier (la longueur du nom est de 6 caractères maximum). Le nom du vainqueur restera affiché jusqu'à ce qu'un autre joueur ait réalisé un score supérieur.

**Correspondance des touches sur jeu C 52**
(spécial France) :
- RESET = Départ,
- ENTER = Entrée,
- CLEAR = Effacement,
- NO = Non,
- YES = Oui,
- SPACE = Espace.

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparaît sur l'écran. Il est alors possible
a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
b) de changer de cartouche Videopac.
Pour enlever une cartouche Videopac placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut. Remettre la cartouche Videopac dans sa boîte.
Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
c) raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher le Videopac Computer du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

**Tactique de jeu**
Il est très difficile d'attraper les voraces pourpres. Une tactique consiste à rester à proximité d'une proie clignotante, et à la croquer lorsque les voraces sont très près de vous.

Pour éviter d'être attrapé, il y a un chemin rapide pour aller d'un côté à l'autre du labyrinthe. Vous vous échappez par la sortie d'un des côtés, et votre glouton réapparaît de l'autre.

## Variantes de jeux

**Différents types de labyrinthes**
Appuyez sur RESET (départ), puis sur 0 - 1 ou 2.

**Labyrinthe standard avec tourniquet**
Appuyez sur RESET (départ), puis sur 3.

Le labyrinthe est divisé en 4 parties. Vous pouvez vous déplacer d'une partie dans l'autre, en prenant position dans la case „départ" qui fonctionne alors comme un tourniquet ouvrant régulièrement un passage vers une des 4 parties du labyrinthe. On peut également passer d'une partie dans une autre en utilisant les sorties sur les côtés.

**Labyrinthe aléatoire**
Appuyer sur RESET (départ), puis sur 4.

**Labyrinthe invisible**
Appuyez sur RESET (départ), puis sur 5 - 6 - 7 ou 8.
Le labyrinthe se modifiera à chaque partie, mais deviendra invisible lorsque vous déplacerez votre glouton, introduisant ainsi une difficulté supplémentaire.

**Mode programme**
Appuyez sur RESET (départ), puis sur P.

Votre jeu en mode programme offre une grande variété de possibilités et pratiquement une infinité de labyrinthes différents. Vous pouvez demander à l'ordinateur, soit de choisir pour vous un labyrinthe, soit le construire vous-même.

**Pour obtenir différents types de labyrinthes,**
Appuyez sur 0 - 1 - 2 ou 3.

**Pour différents types de labyrinthes invisibles,**
Appuyez sur 5 - 6 - 7 ou 8.

**Pour une infinité de labyrinthes visibles,**
Appuyez sur 4.
Si le labyrinthe ne vous satisfait pas, appuyez à nouveau sur 4 et ainsi de suite.

**Pour une variété „infinie" de labyrinthes invisibles,**
Appuyez sur 9.

Pour démarrer le jeu:
1) „Gelez" le labyrinthe en appuyant sur ENTER (entrée).
2) Commencez à jouer en appuyant sur YES (oui).

Les lettres et les chiffres disparaîssent alors de l'écran montrant un labyrinthe similaire aux jeux de base.

**Construction de votre propre labyrinthe.**
Quand vous aurez sélectionné un labyrinthe dans votre programme, il est possible de le modifier à volonté à l'exception de la station départ centrale qui reste fixe.

1) Sélectionnez un labyrinthe de base en appuyant sur RESET (départ), puis sur P, puis sur 1 - 2 - 3 ou 4.
2) „Gelez" le labyrinthe choisi en appuyant sur ENTER (entrée), mais n'appuyez pas encore sur YES (oui).

**Procedure de vérification**
Si l'équipement parait ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:
Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaitre sur l'écran. Au cas contraire, vérifier que l'équipement est installé confermément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

**Touches**
RESET: remise à zéro.

**Instructions**
SELECT GAME: choix du jeu

**Comment ajouter ou supprimer des lignes.**

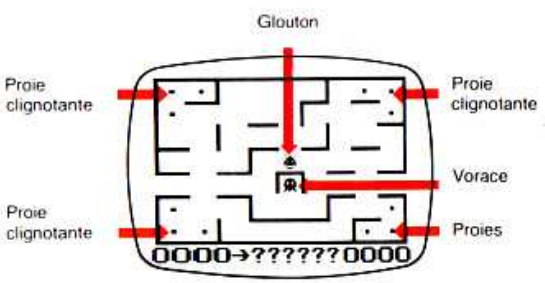
A gauche de l'écran, vous voyez les lettres de A à G (ce sont les coordonnées horizontales) et en bas, les chiffres de 1 à 9 (ce sont les coordonnées verticales).

| | Lignes horizontales | | Lignes verticales | |
|---|---|---|---|---|
| | Ajouter | Supprimer | Ajouter | Supprimer |
| Appuyer sur ..... | lettre | lettre | nombre | nombre |
| Puis sur ..... | nombre | nombre | lettre | lettre |
| Puis sur ..... | ENTER (entrée) | CLEAR (effacement) | ENTER (entrée) | CLEAR (effacement) |

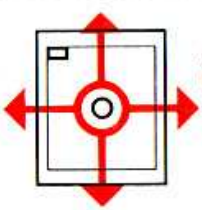
Voir les schémas

Vous pouvez effectuer autant de modifications que vous le désirez. Mais il est évident que vous ne pourrez jamais fermer complètement une partie du labyrinthe.

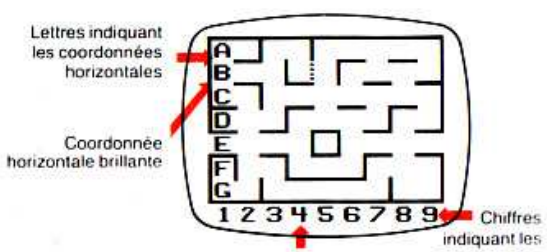
Pour démarrer le jeu, appuyez sur „Y" ou YES (oui).

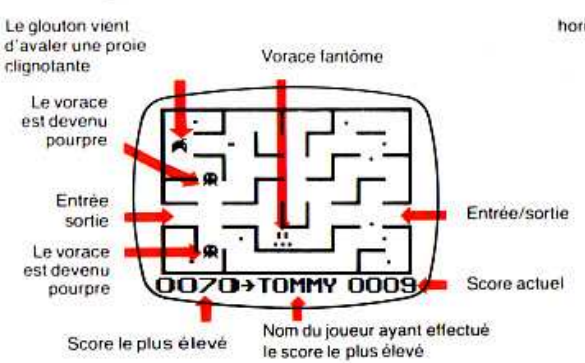



**Début du jeu**
Déplacer votre glouton avec la manette gauche



Déplacement de votre glouton avec le levier de la manette gauche





Le glouton vient d'avaler une proie clignotante
Vorace fantôme
Le vorace est devenu pourpre
Entrée sortie
Entrée/sortie
Le vorace est devenu pourpre
0070→TOMMY 0009
Score actuel
Score le plus élevé
Nom du joueur ayant effectué le score le plus élevé

**situation du jeu**
Le glouton a avalé une proie clignotante, les voraces sont devenus pourpres.

**Le jeu est en mode „P"**
(voir mode d'emploi)

**Pour ajouter une ligne;** par exemple en position B.4, appuyer d'abord sur la touche 4, puis sur la touche B, puis sur la touche ENTER (entrée).

**Pour supprimer la même ligne;** appuyer d'abord sur la touche 4, puis sur B, puis sur CLEAR (effacement).

## Happelaar

(Onbeperkte spelmogelijkheden)

(1 of meer spelers) Druk op "RESET"
druk daarna op 0

Uw beeldscherm vertoont een soort doolhof. In het midden ziet u twee figuren:

is uw "Happelaar"

is de "Happer"

Veel tijd krijgt u niet. De Happer begint vrijwel direct te bewegen en ... splitst zich op in drie verschillende Happers. Alle drie beginnen uw Happelaar te achtervolgen. Maak dus, dat u uit hun buurt blijft!

U kunt uw Happelaar bewegen en sturen met behulp van de stuurknuppel van de linker spelregelaar.

U kunt zich ook verdedigen! In alle vier hoeken ziet u drie "Hapjes". Een van die drie is fel gekleurd en schittert. Uw Happelaar moet al die hapjes oppeuzelen om punten te scoren. Heeft hij een van die schitterende Hapjes opgehapt, dan zult u zien dat de Happers plotseling paars worden en ophouden uw Happelaar te achtervolgen. Logisch overigens, want die paarse Happers zijn plotseling weerloos geworden en kunnen door uw Happelaar opgehapt worden! Heeft uw Happelaar zo'n Happer opgehapt, dan blijft zijn geest voortbestaan. Totaal onschadelijk totdat zo'n spook-Happer het centrum bereikt heeft en weer in zijn oorspronkelijke, boosaardige staat hersteld wordt.

**Het scoren van punten**
U scoort punten door Hapjes en Happers op te happen:

| | | |
|---|---|---|
| Gewoon (wit) hapje | = | 1 punt |
| Schitterend, gekleurd hapje | = | 3 punten |
| Eerste happer | = | 5 punten |
| Tweede Happer | = | 10 punten |
| Derde Happer | = | 20 punten* |

* Indien opgehapt voordat de eerste twee Happers hersteld zijn.

Uw score verschijnt automatisch rechts, direct onder het speelveld.

**Bonus punten**
Hebt u alle Happers opgehapt, dan begint direct weer een nieuw spel, nadat de computer u op gepaste wijze gefeliciteerd heeft. U kunt dus gewoon doorgaan.

**Einde van het spel**
Er is geen tijdlimiet. Uw beurt is voorbij als uw Happelaar door een van de Happers opgehapt wordt. U kunt dan opnieuw beginnen om te zien of u uw score verbeteren kunt. Of u kunt een ander laten spelen.

De hoogste score wordt door de computer bijgehouden. U kunt daar de naam van de regerende kampioen aan toevoegen. Maximaal zes letters, zoals de vraagtekens aangeven. Is de naam korter, druk dan op de "SPACE" toets tot de resterende vraagtekens verdwenen zijn. De naam blijft staan tot de betreffende score weer overtroffen wordt.

**Spel-tips**
- U zult zien, dat het moeilijk is de Happers te pakken te krijgen. Blijf daarom vlak in de buurt van zo'n schitterend Hapje en hap het pas op als een Happer echt dichtbij is. Zo kunt u één of zelfs meerdere Happers ophappen.

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets (△). Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:
a. Een ander spel kiezen.
b. Een ander Videopac in het apparaat plaatsen. Laat een hand op het apparaat rusten, vlak naast de sleuf, en trek het Videopac met uw andere hand omhoog.

Doe het Videopac direct terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing voor het inbrengen van het volgende Videopac.
c. Gewoon TV-kijken. Sluit de antenne weer aan op het TV apparaat en haal de steker van uw Videopac Computer uit het stopcontact.

• Zorg ervoor, dat u niet ingesloten wordt!

• Er is een snelle manier om van de ene naar de andere kant van het doolhof te komen. Laat uw Happelaar de uitgang aan een van beide zijde uitgaan en hij komt direct daarop aan de andere kant weer binnen.

## Spel-variaties

**Verschillende doolhof-patronen**
Druk op "RESET"
druk daarna op 0, 1 of 2

**Standaard doolhof met tourniquet**
Druk op "RESET"
druk daarna op 3

Het doolhof is nu verdeeld in drie vakken. U kunt van het ene vak naar het andere vak komen door middel van de tourniquet in het midden. Neem de start-positie weer in. De tourniquet verdraait regelmatig. U stapt er weer uit als u bij het gewenste vak bent. U kunt natuurlijk ook gebruik maken van de in- en uitgangen aan beide zijden.

**Elke keer een ander doolhof**
Druk op "RESET"
druk daarna op 4

**Onzichtbaar doolhof**
Druk op "RESET"
druk daarna op 5, 6, 7 of 8

Elke keer ziet u een ander doolhof. Het wordt echter onzichtbaar zodra u uw Happer beweegt. Een extra moeilijkheidsfactor dus!

**Programmeerbare spelen**
Druk op "RESET"
druk daarna op "P"

Nu hebt u echt helemaal onbeperkte keuze wat spel en doolhof betreft. U kunt de keuze aan de computer overlaten of zelf een doolhof bouwen, naar eigen inzicht.

**Voor verschillende standaard patronen**
Druk op 0, 1, 2 of 3

**Voor verschillende, onzichtbare patronen**
Druk op 5, 6, 7 of 8

**Voor een eindeloze serie patronen**
Druk op 4

Het doolhof-patroon blijft zich wijzigen totdat u de toets weer los laat. Staat het u nog niet aan, druk dan gewoon weer op toets 4, etc.

**Voor een eindeloze serie onzichtbare patronen**
Druk op 9

**Begin van het spel**
Eerst moet u het doolhof-patroon fixeren
Druk op "ENTER"
Wilt u gaan spelen
Druk op "YES"
U zult zien, dat de letters en cijfers rond het speelveld verdwijnen en de situatie in alle opzichten gelijk is aan die bij de oorspronkelijke spelen.

**Uw eigen doolhof bouwen**
Hebt u in de Programmeer-stand een doolhof uitgezocht, volgens de boven omschreven methode, dan kunt u daarin zelf nog net zoveel wijzigingen aanbrengen als u wilt. Alleen het centrale "station" blijft altijd ongewijzigd.

Kies eerst een doolhof-patroon
Druk op "RESET" druk daarna op 1, 2, 3 of 4

Fixeer het doolhof door op "ENTER" te drukken.

**Controle**
Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mét het Videopac in het apparaat!).
Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignaal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het geval, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van het Videopac!). Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

**De Toetsen**
RESET: herstel

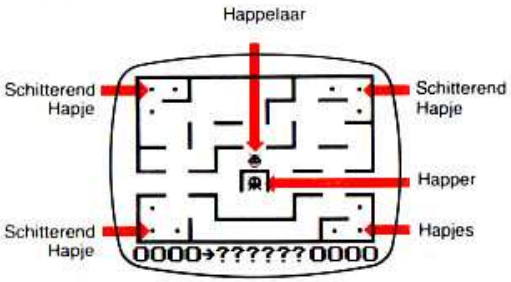
**De Instructies**
SELECT GAME: kies een spel

U kunt dit net zo vaak herhalen als u wilt en zo uw eigen doolhof bouwen. Zorg er overigens voor, dat u geen totaal afgesloten ruimten creëert.

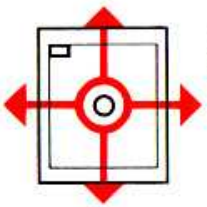
**Beginvan het spel**
Druk op "YES"

De letters en cijfers verdwijnen van het scherm en u kunt weer spelen, zoals bij de oorspronkelijke versies.

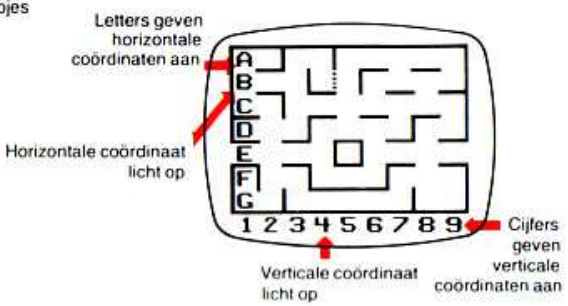
| | Horizontale lijn | | Verticale lijn | |
|---|---|---|---|---|
| | toevoegen | wegnemen | toevoegen | wegnemen |
| Druk eerst op... | letter | letter | cijfer | cijfer |
| Druk daarna op... | cijfer | cijfer | letter | letter |
| Druk tenslotte op... | ENTER | CLEAR | ENTER | CLEAR |

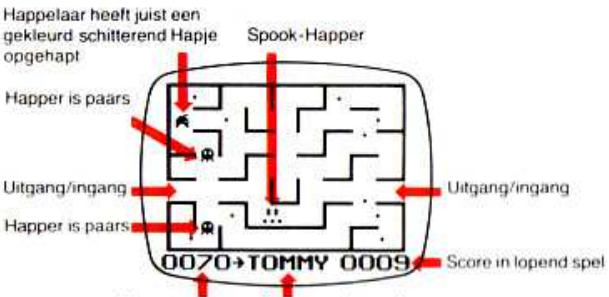



**Begin van het spel**
Beweeg uw Happelaar met behulp van de stuurknuppel van de linker spelregelaar



Beweeg uw Happelaar met de stuurknuppel van de linker spelregelaar




**Spelsituatie**
De Happelaar heeft juist een schitterend Hapje opgehapt. De Happers zijn paars geworden

**Het zelf bouwen van een doolhof**
(Lees de instructies!)

**Wilt u dezelfde lijn toevoegen:**
Druk eerst op 4
Druk daarna op B
Druk tenslotte op "CLEAR"

**Toevoegen van een lijn:**
U wilt een verticale lijn toevoegen in positie B-4 (zie stippellijn)
Druk eerst op 4
Druk daarna op B
Druk tenslotte op "ENTER"

ITALIANO

## Cannibal

(Numerose varianti)

Uno o più giocatori = Premere RESET quindi premere „0"

Sullo schermo del Vostro televisore appare un labirinto con al centro due figure:

il Vostro ROBOT

CANNIBAL

Non avete a disposizione molto tempo per esaminare la situazione. Infatti Cannibal si mette subito in azione scomponendosi anché in tre parti per darVi la caccia.
Se non fuggite in tempo sarete divorati. Con il telecomando di sinistra guidate il Vostro robot nei meandri del labirinto per schivare il nemico.
Attenzione: in alcune zone sono dislocati dei trabocchetti.
Nei quattro angoli del labirinto ci sono tre cannibali un pò più piccoli. Uno, per gruppo, è più luminoso e scintillante. Dovete eliminarne il più possibile per accumulare un buon punteggio. Appena ne avrete rosicchiato qualcuno noterete che smetteranno di scintillare restando così sulla difensiva.

Fate bene attenzione: essi non manterranno il colore purpureo ancora per molto. Torneranno infatti a brillare invitandoVi ad affrontarli. Dei mostri divorati non resteranno che gli spettri. Così, in modo inoffensivo, cercheranno di raggiungere la postazione centrale per rigenerarsi ed attacarVi nuovamente.

**Punteggio:**

| | |
|---|---|
| CANNIBAL bianco | 1 punto |
| CANNIBAL scintillante | 3 punti |
| 1° cannibale più piccolo | 5 punti |
| 2° cannibale più piccolo | 10 punti |
| 3° cannibale più piccolo | 20 punti* |

* Il punteggio raddoppia se vengono catturati anche i primi due cannibali.

Il punteggio acquisito è automaticamente indicato sul lato destro, in basso, del teleschermo.

**Abbuono**

Quando avrete domato tutti i cannibali potrete continuare a giocare mentre un nuovo turno di gioco avrà nuovamente inizio dopo averVi concesso i punti di abbuono meritati.

**Fine del gioco:**

Non c'è un limite per finire il gioco. Termina solo quando il Vostro nemico Vi avrà divorato. Potete tentare ancora una volta con un nuovo percorso per migliorare il punteggio acquisito oppure lasciare il posto ad un altro giocatore. Il punteggio più alto raggiunto dai concorrenti è memorizzato dal computer e segnalato nello schermo.
Il detentore di questo punteggio potrà scrivere il proprio nome mediante la tastiera alfanumerica (massimo sei lettere) inserendole al posto dei punti interrogativi.
Premendo il tasto „SPACE" si possono cancellare i punti interrogativi eccedenti. Il nome del campione resterà segnato fino a quando un altro concorrente non lo avrà superato nel punteggio.

**Tattiche di gioco:**

1) E' molto difficile catturare i cannibali, quelli più piccoli dal colore purpureo. State vicini a quelli più scintillanti e quando saranno alla Vostra portata dovrete anticiparli rapidamente.
2) Potete andare velocemente da un lato all'altro del labirinto passando attraverso l'uscita in senso inverso. Il Vostro robot riapparirà automaticamente dall'altro lato.

Ogni volta che un gioco é terminato premere RESET (△), sullo schermo apparirà SELECT GAME' ed ora:

(a) Selezionare un'altro gioco
O (b) Selezionare un'altra Videopac.

Togliere questa Videopac dall'alloggio prendendola con la maniglia estraendola verso l'alto.

Riporre la Videopac nella propria custodia.
Riferirsi ora alle istruzione della nuova Videopac.
O (c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.

## Varianti al gioco base:

**Per variare il percorso del labirinto:**
Premere RESET Quindi premere i tasti 0, 1 o 2.

**Labirinto base con cancelletto girevole**
Premere RESET
Quindi premere il tasto 3.
In questo caso il labirinto è diviso in quattro parti. Potete spostarVi da una zona all'altra solo dalla postazione centrale di partenza che funzionerà come un cancelletto girevole, che ruotèra ad intervalli regolari.
Potete anche passare da una sezione all'altra attraversando l'uscita di una e rientrando dalla parte opposta dell'altra.

**Per variare percorso:**
Premere RESET
Quindi premere il tasto 4.

**Per fare scomparire il labirinto:**
Premere RESET
Quindi premere il tasto 5, 6, 7 e 8.
Ad ogni turno di gioco il percorso cambia. Tuttavia nel momento in cui Vi muoverete il labirinto scomparirà aggiungendo al gioco una difficoltà in più.

**Per giocare in modo programmato**
Premere RESET
Quindi premere il tasto „P".
In questo modo il gioco viene programmato con una infinità di varianti e con dei percorsi sempre diversi. Potete chiedere al computer di scegliere per Voi il percorso oppure potrete Voi stessi disegnarne uno.
Con il labirinto con percorsi fissi
Premere 0, 1, 2 o 3
Con il labirinto con percorsi invisibili
Premere 5, 6, 7 o 8
Con il labirinto con percorsi invisibili
Premere 4
Ma sempre diversi
Premere 4

La fisionomia del percorso base cambierà velocemente fino a quando non verrà premuto un altro tasto. Se il percorso non è di Vostro gradimento premete il tasto 4 ed egli muterà nuovamente.
Per giocare con un'infinità di percorsi invisibili premere il tasto „9".

**Inizio del gioco:**
Per „bloccare" il labirinto
Premere ENTER
Per iniziare realmente a giocare
Premere YES
Ora le lettere e le figure vengono cancellate e sostituite da una simulazione del gioco base.

**Per construire un labirinto**
Dopo aver scelto il percorso potete ridisegnarne un altro a piacimento mantenendo sempre la locazione centrale allo stesso posto:
Premere RESET Quindi premere „P" oppure 1, 2, 3 o 4.
Bloccate il labirinto premendo ENTER senza però ancora premere il tasto „Y" (Yes).

**Come comporre il percorso**
Sul lato sinistro dello schermo sono indicate le lettere dalla „A" alla „G". Sono le coordinate orizzontali.
Lungo la base sono segnati i numeri dall'1 al 9. Sono le coordinate verticali.

**Verifica procedure**
Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).
Premere RESET (△). Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.
Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istruzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).
Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

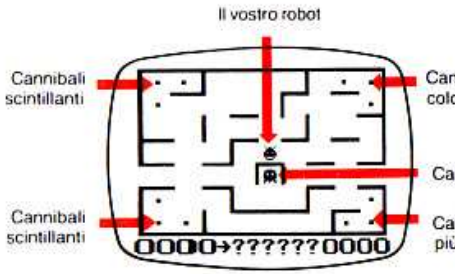
**I Tasti**
RESET: azzeramento

**Le istruzioni**
SELECT GAME: selezione gioco

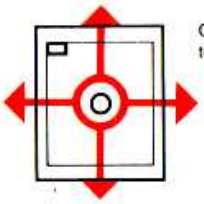
Ripetete questa operazione fino a quando la composizione del percorso non sarà ultimata. AssicurateVi di aver lasciato un punto del perimetro aperto per l'uscita. Consultate le tabelle per avere delle indicazioni più precise.

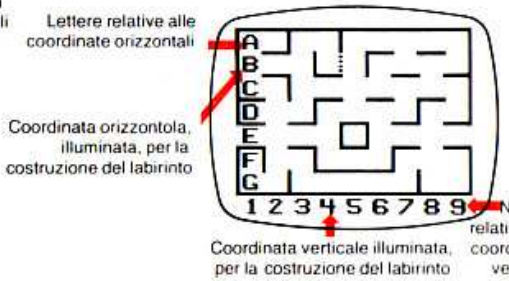
| | Linee orizzontali | | Linee verticali | |
|---|---|---|---|---|
| | Per aggiung. | Per cancel. | Per aggiung. | Per cancel. |
| Prima premere il tasto | lettera | numero | lettera | numero |
| Dopo premere..... | numero | numero | lettera | lettera |
| Ultimo o tasto da premere | Enter | Clear | Enter | Clear |

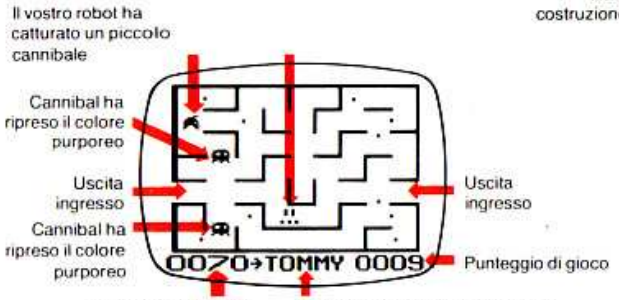
**Inizio del giocco**
Premere il tasio „Y" (Yes)
Le lettere ed i numeri spariranno e sullo schermo vedrete il Vostro percorso, con gli spazi riservati ai punteggi ed ai punti interrogativi. Quando il gioco riprenderà compariranno anche tutti i personaggi di questa favolosa Videopac.




**Inizio del gioco**
Muovete il vostro robot con il telecomando di sinistra





Il vostro robot ha catturato un piccolo cannibale
Cannibal ha ripreso il colore purporeo
Uscita ingresso
Cannibal ha ripreso il colore purporeo
Uscita ingresso
0070→TOMMY 0009
Punteggio di gioco
Punteggio più alto raggiunto dal giocatori
Nome del giocatore detentore del punteggio più alto

**Situazione del gioco**
Il vostro robot ha catturato un cannibale scintillante i più piccoli cannibali sono tornati purporei

**Per utilizzare il robot nel modo „P"**
Per i dettagli vedere le istruzioni

**Per inserire una riga nel labirinto**
Per inserirne una nella posizione B-4 (vedi linea punteggiata)
Premere il tasto 4
Quindi il tasto B
Infine il tasto ENTER

**Per cancellare la stessa linea già disegnata**
Premere il tasto 4
Quindi il tasto B
Infine il tasto CLEAR

## Gufferen

(Ubegrænsede variationsmuligheder)
(1 eller flere spillere) Tryk på RESET derefter på 0
På TV-skærmen ses en labyrint.
I midten ses 2 figurer:

er Deres Guffer

er Gumleren

Der er ikke megen tid til at overveje situationen. Gumleren begynder at bevæge sig næsten øjeblikkelig - og hvad der er værre, når den bevæger sig, deler den sig op i tre! Alle tre Gumlere vil jage Dem, i et forsøg på at gøre det af med Dem, så det gælder om at blive flyttet i en fart!
De kan bevæge Deres Guffer med styrepinden på venstre fjernbetjening. Nu gælder det om at manovrere gennem labyrinten og samtidig undgå Gumlerne.
De er imidlertid ikke komplet forsvarslos. I alle labyrintens fire hjørner ses tre "Godter". I hver gruppe er en, der lyser klart og glimter. De skal nu forsøge at guffe alle Godterne i Dem for at score point. Når Deres Guffer har guffet en af de glimtende Godter i sig, vil De bemærke, at alle Gumlerne pludselig bliver violette, og samtidig stopper de jagten på Dem. Med god grund, de violette Gumlere er forsvarslose, og nu er det Deres tur til at forsøge at guffe dem!
De skal dog være forsigtig. Gumlerne vil ikke forblive violette i det uendelige. De får deres originale farve igen efter en stund, og så genoptager de jagten på Dem, indtil det lykkes for Dem at guffe endnu en glimtende Godte i Dem.

Hvis det lykkes Dem at fange en af de violette Gumlere, bliver der kun et spøgelses-billede tilbage af den. Den er ganske ufarlig, men den vil søge mod centrum, hvor den bliver "opladet" til sit normale jeg - og derefter genoptager den forfølgelsen af Deres Guffer.

### Sådan scores point

De kan score point ved guffe Godter og Gumlere i Dem:

| | |
|---|---|
| Hvide Godter | 1 point |
| Blinkende farvede Godter | 3 point |
| Første Gumler | 5 point |
| Anden Gumler | 10 point |
| Iredie Gumler | 20 point* |

* Hvis De fanger den for de to første Gumlere er opladet.

Deres score viser sig automatisk på skærmen i højre side direkte under labyrinten.

### Bonus point

Når De har klaret at guffe alle Godterne i Dem, kan De fortsætte spillet. Et nyt spiller starter med det samme, dog ikke før computeren har givet Dem en hyldest.

### Spilletid

Der er ingen tidsbegrænsning. De er slået, når Deres Guffer fanges af en af Gumlerne. De kan starte et nyt spil og forsøge at forbedre Deres score eller overlade fjernbetjeningen til en anden spiller.
Den højeste score i en serie spil noteres automatisk i venstre side af skærmen. De kan tilføje navnet på den vindende spiller ved at bruge det alfabetiske tastatur. Som angivet ved spørgsmålstegnene, er der plads til 6 bogstaver. Hvis navnet er kortere kan De fjerne de resterende spørgsmålstegn ved at trykke på "SPACE" tasten. Navnet bliver stående indtil en spiller har opnået en højere score.

### Spille-tips

De vil snart opdage, at det er meget vanskeligt at fange de violette Gumlere. Vent i nærheden af de blinkende Godter og snup den, når Gumleren er meget tæt på. På den måde vil De være i stand til at fange en eller flere af de violette Gumlere.

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET (△), og SELECT GAME fremtræder på skærmen, hvorefter De enten:
a) Vælger et andet spil i Videopacen
Eller b) Vælger en anden Videopac. Den netop anvendte Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt op af tastaturet.
Videopacen lægges derefter tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter læses brugsanvisningen for den næste Videopac.
Eller c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og afbryd Videopac Computeren.

Undgå at blive fanget i en fælde!

De kan komme fra side til side i labyrinten på en meget hurtig måde. Hvis De undslipper gennem udgangen på en af siderne, vil Deres Guffer komme til syne igen på den modsatte side.

## Spille-variationer

**Forskelligestandard labyrinter**
Tryk på RESET dereft er på 0, 1 eller 2

**Standard labyrinter med afspærring**
Tryk på RESET derefter på 3

Labyrinten er nu opdelt i fire sektioner. De kan komme fra den ene sektion til den anden ved at tage plads i start-stationen, der fungerer som en korsbom. Den drejer med visse mellemrum, så De kan gå ind i start-sektionen og ud igen i en anden del af labyrinten. De kan også bevæge Dem fra en sektion til en anden ved at benytte udgangen, så kommer De ind i en anden sektion på den anden side.

**Forskellige labyrinter hver gang**
Tryck på RESET derefter på 4

**Labyrinter der forsvinder**
Tryk på RESET derefter på 5, 6, 7 eller 8

De vil se en forskellig labyrint hver gang, men den vil blive usynlig i det øjeblik, De bevæger Deres Guffer - og det gør det ekstra vanskeligt for Dem!

**Programmering af spillet**
Tryk på RESET derefter på "P"

Spillet kan nu programmeres, og det åbner for utallige muligheder - og et ubegrænset antal forskellige labyrinter. De kan nu bede computeren vælge en labyrint, eller De kan bygge en selv.

**Forskellige standard labyrinter**
Tryk på 0, 1, 2 eller 3

**Forskellige usynlige labyrinter**
Tryk på 5, 6, 7 eller 8

**Utallige variationer af synlige labyrinter**
Tryk på 4

Labyrint-mønstret vil nu skifte meget hurtigt, indtil De udløser tasten igen. Hvis De ikke er tilfreds med den labyrint De ser, trykker De på tast 4 igen etc.

**Utallige variationer af usynlige labyrinter**
Tryk på 9

**Start spillet**
"Fastfrys" labyrinten
Tryck på ENTER

**Start selve spillet**
Tryk på YES

Bogstaver og tal forsvinder og på skærmen ses en situation som ved basis-spillet - med Deres Guffer, Gumlerne og Godterne.

**Byg Deres egen labyrint**
Når spillet er programmeret, kan De - når De har valgt en labyrint - lave så mange ændringer, som De vil. Centrum-sektionen kan dog ikke ændres.

Vælg først et basis-mønster ved at følge ovennævnte vejledning.
Tryk på RESET derefter på "P" og så på 1, 2, 3 eller 4

**Nu "fastfryser" De labyrinten ved at trykke på ENTER men tryk ikke på YES endnu!**

**Kontrolprocedure**
Hvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret følg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET (△). TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, kontakt da Deres forhandler.

**Tasterne**
RESET: nulstillingstast

**Instruktionerne**
SELECT GAME: vælg spil

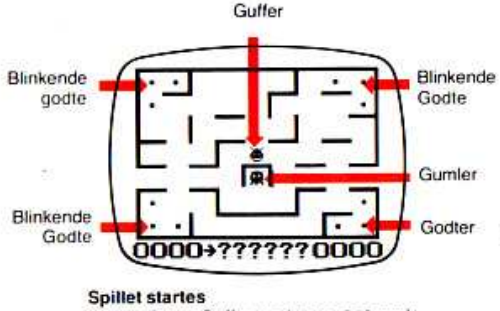
**Sådan tilføjes og slettes linier**
På venstre side af labyrinten ses bogstaverne A til G. De styrer de vandrette linier.
Tværs over bunden ses tallene 1 til 9. De styrer de lodrette linier.

| | Vandrette linier | | Lodrette linier | |
|---|---|---|---|---|
| | Tilføje | Slette | Tilføje | Slette |
| Første tryk: | bogstav | bogstav | tal | tal |
| Næste tryk: | tal | tal | bogstav | bogstav |
| Sidste tryk: | ENTER | CLEAR | ENTER | CLEAR |

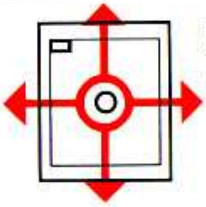
Se et eksempel i diagrammet.

De kan gentage dette, så meget De vil og på den måde bygge Deres egen labyrint. Men pas på at De ikke lukker fuldstændig af for en del af labyrinten!

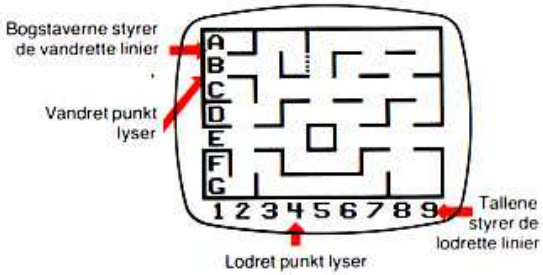
**Sådan startes spillet**
Tryk på "Y" (for YES)
Bogstaver og tal forsvinder, og skærmen viser den velkendte scene med point-stilling og spørgsmålstegn. Deres Guffer, Godterne og Gumlerne kommer til syne - og spillet starter.

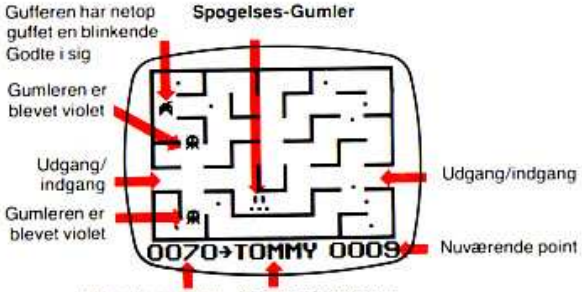



**Spillet startes**
Bevæg Deres Guffer med styrepinden på venstre fjernbetjening



Bevæg Deres Guffer med styrepinden på venstre fjernbetjening




**Spil-situation**
Gufferen har guffet en blinkende Godte i sig. Gumlerne er blevet violette.

**Spil Gufferen med programmering**
Se instruktionen for nærmere detaljer

**Tilføj en linie**
De ønsker f.eks. at tilføj en lodret linie i positionen B-4 (se den stiplede linie):
Tryk først på tast 4 derefter på tast B
Sidste tryk på ENTER

**Når den samme linie ønsker slettet:**
Tryk først på tast 4 derefter på tast B
Sidste tryk på CLEAR

SVENSKA

## Munchkin

(Obegränsade variationsmöjligheter)
(1 eller flera spelare) Tryck på RESET sedan på siffran 0

Bildskärmen visar en labyrint. I mitten finns två figurer:
är din Munchkin
är Munchern

Du får inte mycket tid att överväga situationen. "Munchern" börjar röra sig nästen omedelbart och vad värre är, när han rör sig delar han sig i tre! Alla tre jagar dig, och försöker mumsa dig i sig, så du måste snabbt flytta dig!

Du kan flytta din Munchkin med spaken på vänster handkontroll genom labyrinten, och på så sätt undvika Muncharna.

Men du är helt försvarslös. I alla fyra hörnen av labyrinten finns tre "Munchies". En i varje grupp av tre är färggrann och blinkande. Du skall försöka mumsa alla Munchies för att få poäng. När din Munchkin har mumsat en av dessa blinkande Munchies ser du att alla Munchers plötsligt blir röda och de slutar jaga dig. Det är bra, för dessa röda Munchers är försvarslösa och nu är det din tur att mumsa!

Men du måste vara försiktig! Muncharna är inte röda länge. De återfår normalfärgen efter en stund och börjar jaga dig igen, tills du lyckas mumsa ytterligare en blinkande Munchie.

Om du lyckas fånga en av de röda Muncharna blir bara en skugga kvar av den. Den är helt ofarlig, men söker sig till mitt-stationen, där den återtar sitt normala jag, och börjar jaga din Munchkin.

### Poäng

Dina poäng när du mumsat Munchies och Munchers är:

| | |
|---|---|
| Vit Munchie | = 1 poäng |
| Blinkande färggrann Munchie | = 3 poäng |
| 1:a Muncher | = 5 poäng |
| 2:a Muncher | = 10 poäng |
| 3:e Muncher | = 20 poäng* |

* Om du fångar den innan den första två återfått sitt normala jag.

Din poängställning visar sig automatiskt på bildskärmen på höger sida, under spelfältet.

### Bonuspoäng

När du lyckats mumsa alla Munchies kan du fortsätta spela och ett nytt spel startar omedelbart, men inte förrän computern har gett dig ett välförtjänt erkännande för första spelet.

### Spelslut

Spelet är inte tidsbegränsat. Din omgång är över när din Munchkin fångats av en Muncher.

Du kan börja ett nytt spel för att försöka förbättra din poäng eller överlämna handkontrollen till en motspelare.

Högsta poängen i en serie registreras automatiskt på vänster sida. Du kan markera vinnarens namn genom att använda bokstavstangenterna på konsollen. Max-längd är sex bokstäver, som indikeras av frågetecken. Om namnet är kortare kan du ta bort frågetecknen genom "SPACE"-knappen. Namnet blir kvar tills bättre poäng har uppnåtts.

Tryck på RESET [△] varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:
(a) Välj ett annat spel.
(b) Välj ett spel i en annan Videopackassett. Tag bort kassetten genom att ta tag i handtaget och dra uppåt. Lägg tillbaka Videopackassetten i sin förvaringsask.
Läs bruksanvisningen för nästa Videopac.
(c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.

**Speltips**

- Du kommer att upptäcka att det är mycket svårt att fånga de röda Munchers. Stanna nära en blinkande Munchie och ta honom när Munchers kommer nära. På så sätt kan du mumsa en eller t.o.m. flera av de röda Munchers.
- Undvik att bli instängd!
- Det finns ett snabbt sätt att röra sig från ena sidan av labyrinten till den andra. Smit ut genom utgången på varje sida och din Munchkin kommer igen på andra sidan.

## Spelvariationer

**Olika standardlabyrinter**
Tryck på RESET därefter på 0, 1 eller 2

**Standardlabyrint med vändkors**
Tryck på RESET därefter på 3

Labyrinten är nu delad i fyra separata sektioner. Du kan gå från en sektion till en annan genom att placera dig vid startstationen, som fungerar som vändkors. Det vänder i intervaller, så du kan gå in i startstationen och ut igen i en annan sektion av labyrinten. Du kan också gå från en sektion till en annan genom utgången och in i en annan sektion på andra sidan.

**Olika labyrinter varje gång**
Tryck på RESET därefter på 4

**Osynlig labyrint**
Tryck på RESET därefter på 5, 6, 7 eller 8

Du får olika labyrinter varje gång, men de blir osynliga när du flyttar din Munchkin, vilket ger dig ett extra handikapp!

**Programmeringsspelet**
Tryck på RESET därefter på "P"

Munchkin är nu i programmeringsposition, vilket öppnar ett flertal möjligheter och praktiskt taget obegränsat antal olika labyrinter. Nu kan du be computern välja en labyrint åt dig eller bygga din egen labyrint.

**För olika standardlabyrinter**
Tryck på 0, 1, 2 eller 3

**För olika osynliga labyrinter**
Tryck på 5, 6, 7 eller 8

**För oändliga variationer av synliga labyrinter**
Tryck på 4

Labyrintmönstret ändras snabbt, tills du släpper knappen igen.

Tycker du inte om labyrinten du ser, så tryck på 4 igen, osv.

**För oändlig variation av osynliga labyrinter**
Tryck på 9

**Spelstart**
"Frys" labyrinten först
Tryck på ENTER
För att starta spelet
Tryck på YES

Nu försvinner bokstäver och siffror och bildskärmen visar en liknande situation som i grundspelen med Munchkin, Munchers och Munchies.

**Bygg din egen labyrint**
När du har valt en labyrint i programmeringsspelet kan du ändra som du vill, utom i mitt-stationen, som förblir likadan hela tiden.

Välj först ett grundmönster genom att följa instruktionerna ovan Tryck på RESET därefter på "P" sedan på 1, 2, 3 eller 4

"Frys" nu labyrinten genom att trycka på ENTER, men vänta med YES!

**Kontrollförfarande**
Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen.
Tryck på tangenten RESET (△). TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad engligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

**Tangenter**
RESET: återställning

**Instruktioner**
SELECT GAME: välj spel

**Hur du lägger till eller tar bort linjer**

På vänster sida av labyrinten ser du bokstäverna A-G. Det är de horisontella koordinatorerna. Längs nederkanten ser du siffrorna 1-9. Det är de vertikala koordinatorerna.

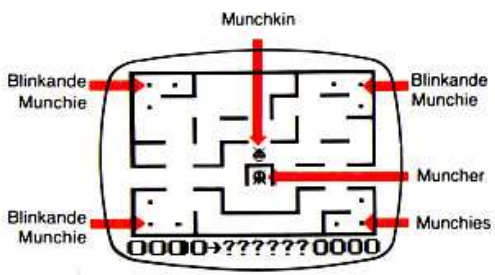
| | Horisontella linjer | | Vertikala linjer | |
|---|---|---|---|---|
| | lägga till | ta bort | lägga till | ta bort |
| Tryck först på | bokstav | bokstav | siffra | siffra |
| sedan på | siffra | siffra | bokstav | bokstav |
| därefter på | ENTER | CLEAR | ENTER | CLEAR |

Se diagrammet för exempel.

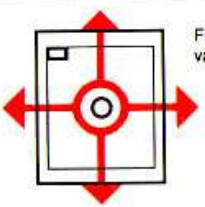
Du kan upprepa detta så ofta du vill och på så sätt bygga din egen labyrint. Men se till så att du inte helt stänger av en del av labyrinten!

**Spelstart**

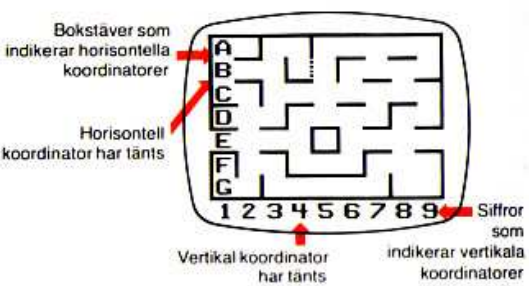
Tryck på "Y" (för YES)
Bokstäver och siffror försvinner och rutan visar den bekanta bilden med poängräknare och frågetecken. Din Munchkin, Munchies och Munchers visar sig och spelet börjar igen.

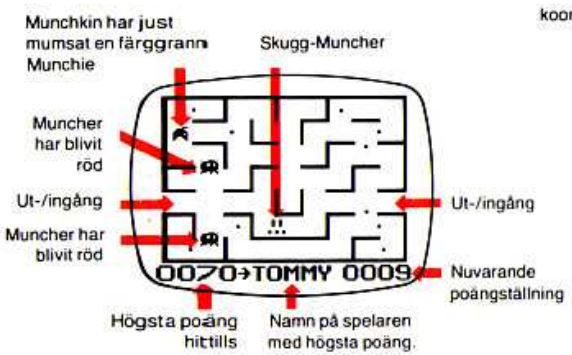



**Spelstart**
Flytta din Munchkin med spaken på vänster handkontroll.



Flytta din Munchkin med spaken på vänster handkontroll




**Spelsituation**
Munchkin har mumsat en blinkande Munchie. Munchers har blivit röda.

**Munchkin -spel på "P"-sättet**
se instruktionerna för detaljer.

**Lägga till en linje**
Du vill lägga till en vertikal linje i position B-4 (se prickad linje). Tryck först på tangenten 4, sedan på B därefter på ENTER

**När samma linje skall tas bort:**
Tryck först på 4 sedan på B därefter på CLEAR

# Munchkin

(Rajattomasti muunnelmia)
(1 tai useampi pelaaja)
Paina näppäintä RESET
paina seuraavaksi näppäintä 0

Kuvaruudussa näkyy sokkelo, jonko keskellä on kaksi hahmoa:

oma Rouskuttimesi

Rouskuttelija

Miettimisaikaa ei ole paljon. Rouskuttelija lähtee liikkeelle melkein heti ja mikä pahinta, se jakautuu kolmeksi! Kaikki kolme ajavat sinua takaa ja aikovat "rouskutella" sinut. Paras siis liikkua vikkelästi!
Voit liikuttaa Rouskutintasi vasemman ohjausyksikön vivulla ja ohjata sitä sokkelossa vältellen Rouskuttelijoita.
Et ole kuitenkaan täysin puolustuskyvytön. Sokkelon jokaisessa neljässä nurkassa on kolme „Rouskista". Joka ryhmästä yksi Rouskis vilkkuu kirkkaanvärisenä. Saadaksesi pisteitä sinun on yritettävä rouskutella kaikki Rouskikset. Kun Rouskuttimesi on rouskutellut yhden vilkkuvista Rouskiksista, muuttuvat kaikki Rouskuttelijat äkkiä punaisiksi ja lakkaavat ajamasta sinua takaa. Syy tähän on se, että punaiset Rouskuttelijat ovat puolustuskyvyttömiä. Nyt on sinun vuorosi rouskutella niitä! Ole kuitenkin varovainen!
Rouskuttelijat eivät jää pysyvästi punaisiksi. Niiden alkuperäinen väri palautuu jonkin ajan kuluttua ja ne alkavat uudelleen ajaa sinua takaa, kunnes onnistut jälleen rouskuttelemaan vilkkuvan Rouskiksen.
Jos saat kiinni punaisen Rouskuttelijan, jää siitä jäljelle pelkkä haamu. Tämä on täysin vaaraton mutta hakeutuu keskusasemalle ladattavaksi entiselleen, jonka jälkeen se jälleen ajaa takaa Rouskutintasi.

**Pisteet**

Saat pisteitä rouskuttelemalla Rouskiksia ja Rouskuttelijoita:

| | |
|---|---|
| Valkoinen Rouskis | = 1 piste |
| Vilkkuva Rouskis | = 3 pistettä |
| Ensimmäinen Rouskuttelija | = 5 pistettä |
| Toinen Rouskuttelija | = 10 pistettä |
| Kolmas Rouskuttelija | = 20 pistettä* |

* Jos saat kiinni ennen, kuin kaksi aikaisempaa on ladattu uudelleen.

Pisteet näkyvät kuvaruudussa oikealla puolella, aivan pelialueen alla.

**Bonuspisteet**

Kun olet onnistunut rouskuttelemaan kaikki Rouskikset, voit jatkaa uutta peliä heti kun tietokone on ensin osoittanut ihailunsa.

**Peli päättyy**

Aikarajaa ei ole. Vuorosi päättyy, kun jokin Rouskuttelija saa kiinni Rouskuttimesi. Voit aloittaa uuden pelin ja yrittää parantaa tulostasi tai antaa ohjausyksikön toiselle kilpailijalle.
Pelisarjan parhaat pisteet näkyvät automaattisesti vasemmalla puolella. Voit lisätä voittajan nimen käyttämällä kirjainnäppäimiä. Nimessä saa olla korkeintaan kuusi kirjainta, kuten kysymysmerkit osoittavat. Jos nimi on lyhyempi, voit poistaa ylimääräiset kysymysmerkit painamalla välinäppäintä "SPACE". Nimi näkyy niin kauan, kunnes joku saavuttaa paremman pistemäärän.

**Pelivihjeitä**

- Huomaat että punaisia Rouskuttelijoita on vaikea tavoittaa. Pysyttele vilkkuvan Rouskiksen lähellä ja ota se kiinni silloin, kun Rouskuttelijat tulevat aivan lähelle. Tällä tavalla pystyt rouskuttelemaan yhden tai useamman punaisen Rouskuttelijan.

Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET (△), Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:
(a) Valita uuden pelin,
tai (b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin. Poista Videopac vetämällä kahvasta. Aseta kasetti koteloon. Katso toisen Videopac-kasetin käyttöohjetta.
tai (c) Yhdistä antenni takaisin tv:hen ja irrota Videopac Computer verkosta.

Varo ettet joudu umpikujaan!

- Sokkelon toiselta puolelta pääsee nopeasti siirtymään toiselle puolelle. Pakene uloskäynnistä, jollainen on kummallakin puolella, Rouskutin ilmestyy näkyviin toiselle puolelle.

## Pelin eri muunnelmia

**Erilaiset vakiosokkelot**
Paina näppäintä RESET
paina seuraavaksi näppäintä 0, 1 tai 2

**Kääntöporttinen vakiosokkelo**
Paina näppäintä RESET
paina seuraavaksi näppäintä 3

Sokkelo jakautuu nyt neljään erilliseen osaan. Voit siirtyä osasta toiseen asetturnalla lähtöasemalle, joka toimii kääntöporttina.
Se kääntyy ajoittain, joten voit astua asemalle ja siirtyä jälleen sokkelon toiseen osaan. Voit siirtyä osasta toiseen myös uloskäynnin kautta, jolloin ilmestyt takaisin toiseen osaan toiselle puolelle.

**Erilainen sokkelo joka kerta**
Paina näppäintä RESET
paina sen jälkeen näppäintä 4

**Näkymätön sokkelo**
Paina näppäintä RESET
paina seuraavaksi näppäintä 5, 6, 7 tai 8

Näet joka kerta eri sokkelon, mutta se muuttuu näkymättömäksi heti, kun siirrät Rouskutintasi, mikä entisestään vaikeuttaa peliäsi!

**Itseohjelmoitava peli**
Paina näppäintä RESET
paina sen jälkeen näppäintä "p"

Pelimahdollisuuksia on nyt lukemattomia, samoin kuin erilaisia sokkeloja. Voit pyytää tietokonetta valitsemaan sokkelon tai voit koota oman sokkelon.

**Erilaiset vakiosokkelot**
Paina näppäintä 0, 1, 2 tai 3

**Erilaiset näkymättömät sokkelot**
Paina näppäintä 5, 6, 7 tai 8

**Rajattomasti erilaisia näkyviä sokkeloita**
Paina näppäinta 4

Sokkelo muuntuu nopeasti niin kauan, kunnes vapautat näppäimen. Jos et ole tyytyväinen näkyvään sokkeloon, paina uudelleen näppäintä 4 jne.

**Rajattomasti erilaisia näkymättömiä sokkeloita**
Paina näppäintä 9

**Peli alkaa**
Pysäytä ensin sokkelo
Paina näppäintä ENTER
Peli alkaa varsinaisesti
Paina näppäintä YES
Kirjaimet ja numerot häviävät ja kuvaruudussa näkyy samanlainen tilanne kuin peruspelin alussa, mukana Rouskuttimesi, Rouskuttelija ja Rouskikset.

**Oman sokkelon laatiminen**
Kun olet ohjelmoimalla valinnut sokkelon, voit muuttaa sitä niin usein kuin haluat lukuunottamatta keskusasemaa, joka pysyy entiselään.

Valitse ensin peruskuvio em. ohjeiden mukaan
Paina näppäintä RESET
paina seuraavaksi näppäintä "p", paina seuraavaksi näppäintä 1, 2, 3 tai 4

**Pysäytä nyt sokkelo painamalla näppäintä ENTER mutta älä paina vielä näppäintä YES!**

**Viivojen lisääminen ja poistaminen**
Sokkelon vasemmalla puolella on kirjaimet A:sta G:hen. Nämä ovat vaakakoordinaatit.

Alareunassa ovat numerot 1:stä 9:ään. Nämä ovat pystykoordinaatit.

**Tarkistus**
Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan)
Paina näppäintä RESET (△) TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaale.

**Näppäimet**
RESET: palautus

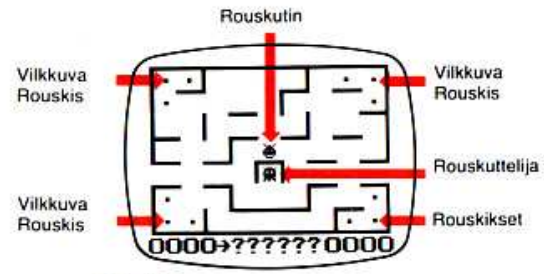
**Ohjeet**
SELECT GAME: valitse peli

Katso kuvista esimerkkiä.

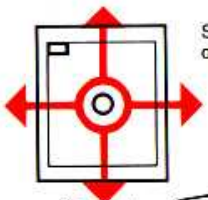
Voit toistaa tämän niin usein kuin haluat ja siten laatia oman sokkelosi. Varo kuitenkin sulkemasta mitään sokkelon osaa kokonaan!

| | Vaakaviivat | | Pystyviivat | |
|---|---|---|---|---|
| | lisäys | poisto | lisäys | poisto |
| Paina ensin..... | kirjain | kirjain | numero | numero |
| Paina seuraavaksi.... | numero | numero | kirjain | kirjain |
| Paina lopuksi näppäintä... | ENTER | CLEAR | ENTER | CLEAR |

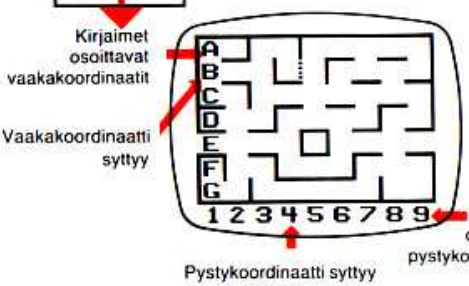
**Peli alkaa** Paina näppäintä "Y" (YES)
Kirjaimet ja numerot häviävät näkyvistä ja kuvaruudussa näkyy tuttu kuva pisteineen ja kysymysmerkkeineen. Rouskutin, Rouskiksen ja Rouskuttelija tulevat näkyviin ja peli alkaa jälleen.

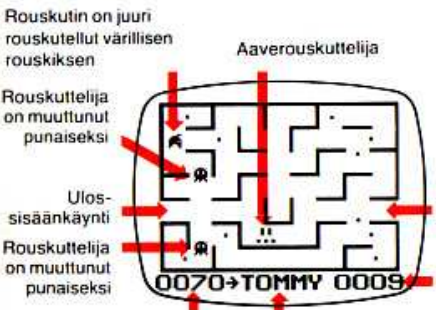



**Peli alkaa**
Siirrä Rouskutintasi vasemman ohjausyksikön ohjausvivulla.



Siirrä Rouskutintasi vasemman ohjaussyksikön ohjausvivulla.




**Pelitilanne**
Rouskutin on rouskutellut vilkkuvan rouskiksen.
Rouskuttelijat ovat muuttuneet punaisiksi.

**Ohjelmoitava muunnelma**
tarkemmat ohjeet käyttöohjeessa

**Viivan lisäys**
Haluat lisätä pystyviivan kohtaan B-4 (pisteviiva):
Paina ensin näppäintä 4
Paina seuraavaksi näppäintä B
Paina seuraavaksi näppäintä ENTER

**Saman viivan poistaminen**
Paina ensin näppäintä 4
Paina seuraavaksi näppäintä B
Paina seuraavaksi näppäintä CLEAR

ESPAÑOL

## Munchkin (el comecocos)

(Variedades ilimitadas)
(1 o más jugadores) Aprieten RESET a continuación, aprieten 0
En la pantalla del televisor aparece un laberinto. En el centro verán dos figuras:

el Munchkin

el Muncher

No tienen mucho tiempo para hacerse cargo de la situación: el "muncher" empieza a moverse casi inmediatamente y, lo que es peor, conforme se mueve se divide en tres. Estos tres "muncher" intentarán cazarlo a usted, por lo que deberá moverse rápidamente.
Pueden desplazar el Munchkin con el mando de la izquierda, valiéndose de la palanca, maniobrando por el laberinto y evitando el encuentro con los Muncher.
Pero no está completamente indefenso. En los cuatro rincones del laberinto pueden ver tres "Munchies". Uno de cada grupo de tres es de color brillante y parpadea. Deberán procurar capturar todos los Munchies para anotarse puntos. Cuando su Munchkin ha capturado uno de esos Munchies brillantes, observarán que todos los Muncher se vuelven púrpura de repente y dejan de perseguirlo. Por un buen motivo, ya que esos Muncher púrpuras estan indefensos y entonces es usted el que pueda capturarlos.
Pero han de tener cuidado. Los Muncher no se quedan de color púrpura indefinidamente, sino que vuelven a su color original al cabo de un rato y entonces volverán a perseguirlo, hasta que consigan ustedes capturar otro Munchy parpadeante.
Si tienen éxito en la captura de uno de estos Muncher púrpura, sólo quedará su imagen fantasma. Esta es completamente inocua, pero intentará buscar la estación central, en la que se volverá a recargar hasta recuperar su estado natural, prosiguiendo a continuación la caza del Munchkin.

**Tanteo**

Los puntos del tanteo al cazar Munchies y Muncher son:

| | |
|---|---|
| Munchie blancos | = 1 punto |
| Munchie coloreado parpadeante | = 3 puntos |
| Primer Muncher | = 5 puntos |
| Segundo Muncher | = 10 puntos |
| Tercer Muncher | = 20 puntos* |

* Si se captura antes de recargarse los dos primeros Muncher

El tanteo que van consiguiendo aparece automáticamente en la pantalla, a la derecha, directamente debajo del campo de juego.

**Tanteo de premio**

Cuando hayan acabado de capturar a todos los Munchies podrán seguir jugando, y empezara un juego inmediatamente, no sin que antes el computador les haya rendido homenaje.

**Final del juego**

No hay límite de tiempo. Les toca jugar a ustedes cuando su Munchkin es capturado por uno de los Muncher.
Pueden empezar un nuevo juego y procurar mejorar el tanteo, o ceder el mando a otro competidor.
La puntuacion más alta de una serie de juegos queda registrada automaticamente en el lado izquierdo. Pueden añadir el nombre del jugador vencedor, utilizando para ello el teclado alfabético de la consola. La longitud máxima es de seis caracteres, tal como se indica mediante los signos de interrogación. Si el nombre es más corto, podran eliminar los signos restantes apretando la tecla SPACE. El nombre seguirá

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET (△). En la pantalla aparece 'SELECT GAME'. A continuación:
(a) Elija otro juego.
o (b) Elija otro Videopac.
Quiten el Videopac existente colocando una mano junto aél y empujando hacia arriba el asa. Vuelvan a poner el Videopac en su caja Vean ahora el modo de empleo del Videopac siguiente.
o (c) Enchufen la antena al televisor y desconecten el computador del Videopac de la red:

apareciendo hasta que se consiga otra puntuación más alta.

## Variedades del juego

**Diferentes laberintos estándar**
Aprieten RESET después aprieten 0, 1 ó 2

**Laberinto estándar con torno**
Aprieten RESET despuée aprieten 3

El laberinto queda entonces dividido en cuatro secciones separadas. Podrán pasar de una a otra tomando posición en la estación de partida, que funciona como torno. Este gira a intervalos, con lo que podrán entrar en la estación de partida y salir en otra de las secciones del laberinto. También pueden pasar de una sección a otra saliendo por la salida y entrando en otra seccion por el otro lado.

**Diferente laberinto cada vez**
Aprieten RESET después aprieten 4

**Laberinto que desaparece**
Aprieten RESET después aprieten 5, 6, 7 u 8
Verán un laberinto diferente cada vez, pero se hará invisible en el momento en que muevan el Munchkin, lo que les proporcionará una desventaja extra.

**Para jugar con programación**
Aprieten RESET después aprieten "p"
El Munchkin está ahora en el modo de programación, abriendo con ello una variedad de posibilidades y una cantidad prácticamente ilimitada de laberintos diferentes. Ahora podrán pedirle al computador que elija un laberinto o que les forme su laberinto propio.

**Para laberintos estandar diferentes**
aprieten 0, 1, 2 ó 3

**Para laberintos diferentes invisibles**
aprieten 5, 6, 7 u 8

**Para variedad infinita de laberintos visibles**
aprieten 4

La forma del laberinto se mantendrá cambiando muy rápidamente, hasta que vuelvan a soltar la tecla. Si no les gusta el laberinto que ven, vuelvan a apretar la tecla 4.

**Para variedad infinita de laberintos invisibles**
aprieten 9

**Para empezar a jugar**
Congelen primero el laberinto
Aprieten ENTER
Para empezar a jugar ya
Aprieten YES
Ahora desaparecerán cifras y letras y la pantalla presentará una situación similar al de los juegos básicos, incluyendo el Munchkin, los Muncher y los Munchies y los Munchies.

**Para hacer su proprio laberinto**
Una vez elegido un laberinto mientras juegan en el modo de programación, podrán hacer todos los cambios que quieran, excepto el de la estación central, que se mantendrá intacta. Elijan primero una imagen básica, siguiendo estas instrucciones:
Aprieten RESET después aprieten "p" y después 1, 2, 3 ó 4

**"Congelen" ahora ese laberinto apretando ENTER, pero no aprieten también YES.**

**Proceso de prueba**
Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).
Aprieten RESET (△). El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser asi, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en el Modo de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

**Teclas**
RESET: reposición

**Instrucciones**
SELECT GAME: elija juego

**Cómo añadir o borrar líneas**

En la parte izquierda del laberinto observarán las letras A a G: éstas son las coordenadas horizontales. En el fondo verán los números 1 a 9: son las coordenadas verticales.

| | Líneas horizont. | | Líneas vert. | |
|---|---|---|---|---|
| | añadir | borrar | añadir | borrar |
| Aprieten primero | letra | letra | número | número |
| Aprieten después | número | número | letra | letra |
| Aprieten finalmente | ENTER | CLEAR | ENTER | CLEAR |

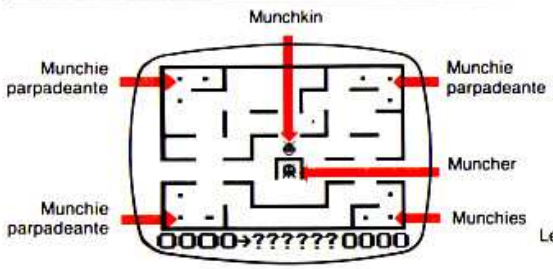
Véanse los dibujos a título de ejemplo.

Podrán repertirlo todas las veces que quieran y así formar su proprio laberinto. De todos modos, asegúrense de que no cierran por completo ninguna parte del laberinto.

**Para empezar a jugar**

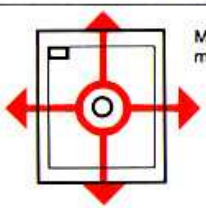
Aprieten "Y" (por YES)

Las letras y los números desaparecerán de la pantalla, que ahora mostrará la escena familiar con los contadores de tanteo y los signos de interrogación. El Munchkin, los Munchies y los Muncher aparecerán y con ello volverá a empezar el juego.

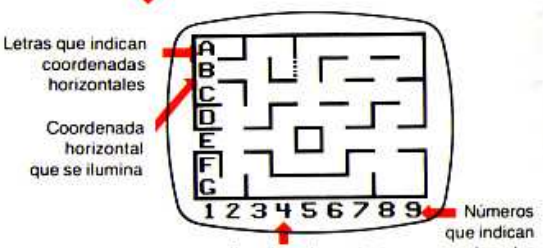



**Iniciación del juego**

Muevan el Munchkin con la palanca del mando izquierdo



Muevan el Munchkin con la palanca del mando izquierdo



**Situación del juego**

El Munchkin ha capturado un Munchie parpadeante. Los Muncher se han vuelto púrpuras.

**Para jugar al Munchkin en el modo "p"** véanse las instrucciones para los detalles

**Para añadir una línea**

Si quieren añadir, por ejemplo, una línea vertical en el lugar B4 (véase línea de trazos):

Aprieten primero la tecla 4
Después aprieten la tecla B
Después aprieten la tecla ENTER

**Cuando hayan de quitar esa línea**

Aprieten primero la tecla 4
Después aprieten la tecla B
Después aprieten la tecla CLEAR

## Munchkin (o devorador)

(Infinitas Variantes)

(1 ou mais jogadores) Prima RESET
Seguidamente Prima 0

No écran ob seu televisor aparece um labirinto, no centro do qual se podem ver duas figuras

é o seu Munchkin (devorador)

é o Muncher

Não terá, contudo, muito tempo para examinar a situação. O "Muncher" põe-se quase imediatamente em movimento e, o que é pior, à medida que se move divide-se em três! Estes três "Munchers" tentarão apanhá-lo e devorá-lo, de forma que é melhor fugir-lhes o mais rápido possível. Para isso movimentará o seu "Munchkin" através do labirinto, usando a alavanca do comando esquerdo. Não está, no entanto, completamente indefeso, pois nos quatro cantos do labirinto encontram-se três "Munchies". Um deles, em cada grupo de três, está brilhantemente colorido e pulsando. Terá que tentar devorar todos os "Munchies" a fim de ganhar pontos.

Quando o seu "Munchkin" devorou um dos "Munchies" pulsantes notará que todos os "Munchers" tomarão a cor violeta e deixarão de o perseguir, visto encontrarem-se sem defesa, sendo por isso a altura de tentar apanhá-los e devorá-los.

Tenha, no entanto, muito cuidado, visto que os Munchers não ficarão violeta indefinidamente. Passado algum tempo tomarão a cor primitiva e voltarão a persegui-lo até que consiga devorar um outro "Munchie" pulsante.

Se conseguiu, no entanto, apanhar um desses "Munchers" violeta, dele só restará a sua imagem fantasma. Fica completamente indefeso mas tentará alcançar o centro do labirinto, onde se recarregará até voltar ao seu normal e retomar a perseguição do seu "Munchkin".

**Pontuação**
Pontuará pelo número de "Munchies" e "Munchers" que consiga devorar:

Munchie Branco = 1 ponto
Munchie Pulsante = 3 pontos
Primeiro "Muncher" = 5 pontos
Segundo "Muncher" = 10 pontos
Terceiro "Muncher" = 20 pontos*

* se foi apanhado antes que os primeiros dois "Munchers" estejam carregados.

A pontuação aparece automaticamente no lado direito do écran, imediatamente por baixo do campo de jogo.

**Bónus**
Se devorou todos os "Munchies" poderá continuar a jogar e um novo jogo começará imediatamente, mas não sem que antes o computador lhe preste um tributo pela sua vitória.

**Fim do jogo**
Não há limite de tempo. A sua vez acaba quando o seu "Munchkin" for apanhado por um dos "Munchers".

Pode decidir-se por jogar uma outra partida a fim de melhorar a sua pontuação ou entregar o comando a um outro competidor.

A pontuação mais elevada que for alcançada numa série de jogos é automaticamente registada do lado

Cada vêz um jôgo seja finalizado, aperte botão RESET (A) (RE-ajuste).
Agora aparecerão na tela as palavras SELECT GAME (Escolha jôgo).
Depois:
(a) Escolha outro jôgo.
Ou (b) Escolha outro Videopac. Retire o Videopac em uso colocando uma mão ao lado dele, e puxando a alavanca para cima. Recoloque o Videopac na sua caixa. Agora consulte as instruções para "Uso do seguinte Videopac".
Ou (c) Religue a antena com o televisor, e desligue o Computador Videopac do circúito.

esquerdo do écran. Pode escrever-se ainda o nome do possuidor da mais alta pontuação, usando o teclado da consola com um máximo de 6 caracteres, conforme indicado pelos pontos de interrogação. Se o nome for mais curto podem remover-se os restantes pontos de interrogação premindo "SPACE". O nome permanecerá enquanto não for atingida uma pontuação superior.

## Variantes do jogo

**Diferentes labirintos disponiveis**

- Prima RESET
  Seguidamente prima 0, 1 ou 2

**Labirinto com giratório de saída**

– Prima RESET
  Seguidamente prima 3

O labirinto aparece agora dividido em quatro secções separadas. Podemos mover-nos de uma secção para outra tomando posição numa das saídas que functiona em contínuo movimento giratório, de forma que se pode sair cada vez que uma abertura estiver livre e desta maneira passar a outra secção do labirinto. Pode também sair por qualquer das entradas do labirinto e passar à secção oposta conforme descrito anteriormente.

**Labirintos diferentes em cada jogo**

– Prima RESET
  Seguidamente prima 4

**Labirinto Invisível**

– Prima RESET
  Seguidamente prima 5, 6, 7 ou 8

Aparecerá um labirinto diferente de cada vez mas tornar-se-á invisível no momento em que o seu "Munchkin" se mover, proporcionando-lhe um jogo ainda mais dificil.

**Como jogar na modalidade programável**

– Prima RESET
  Seguidamente Prima "P"

"Munchkin" é agora jogado de forma programada, dando possibilidades quase ilimitadas de construção de labirintos. Pode pedir ao computador para construir um labirinto para si ou construi-lo você mesmo.

**Para os labirintos standard incorporados prima 0, 1, 2 ou 3**
**Para os labirintos invisíveis prima 5, 6, 7 ou 8**
**Para diferentes labirintos com infinitas variedades prima 4**

O desenho destes labirintos começará a mudar rapidamente enquanto tiver premida a tecla. Se não estiver satisfeito com o labirinto escolhido prima novamente 4 e assim sucessivamente.

**Para diferentes variedades de labirintos invisíveis prima 9**

**Começo do jogo**

Primeiro escolha o labirinto e fixe-o
Prima "ENTER"
Para começar a jogar
Prima "YES"
Nesta altura as letras e os desenhos desaparecerão e no écran surgirá uma situação semelhante à dos jogos básicos incluindo o "Munchkin", os "Munchers" e os "Munchies".

**Como construir os seus próprios labirintos**

Ao selecionar um labirinto usando a modalidade programável, pode introduzir no mesmo tantas alterações quantas quiser excepto no que diz respeito ao estacionamento central que permanecerá inalterado.

**Verifique o procedimento**

Se VS. suspeitar uma falha no equipamento, faça como segue (com o Videopac instalado). Aperte RESET (A). O televisor emitirá um som curto, e depois deviam aparecer na tela do televisor as palavras SELECT GAME; caso contrário, verifique que o equipamento seja instalado de maneira acertada, como descrito detalhadamente nas "Instruções para Uso" (consulte as instruções tanto do equipamento como do Videopac em uso). Se a falha persista, consulte o seu vendedor, levando tanto o equipamento como o Videopac para serem controlados.

Para isso, primeiro seleccione um labirinto como ficou acima indicado, ou seja, fazendo as seguintes operações
Prima RESET
Seguidamente Prima "P"
Seguidamente Prima 1, 2, 3 ou 4
**Agora fixe esse labirinto premindo ENTER mas não prima ainda "YES"**

**Como adicionar ou tirar linhas**
No lado esquerdo do labirinto vêm-se letras de A a G; são as coordenadas horizontais.
Na parte inferior do referido labirinto podem ver-se os números de 1 a 9; são as coordenadas verticais.

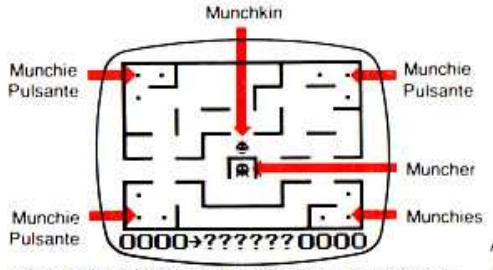
| | Linhas horizontais | | Linhas verticais | |
|---|---|---|---|---|
| | pôr | tirar | pôr | tirar |
| Primeiro prima | letra | letra | número | número |
| Seguidamente prima | número | número | letra | letra |
| Finalmente prima | "ENTER" | "CLEAR" | "ENTER" | "CLEAR" |

Pode repetir estas operações tantas vezes quantas quiser para construir o seu labirinto.
Assegure-se, no entanto, que não fechou o seu labirinto completamente.

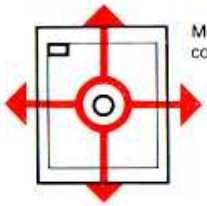
**Para iniciar o jogo**
Prima "Y" (para YES)

As letras e os números desaparecerão e o écran mostrará as cenas já suas familiares, com as pontuações e os pontos de interrogação bem como os Munchkin, Munchers e Munchies.

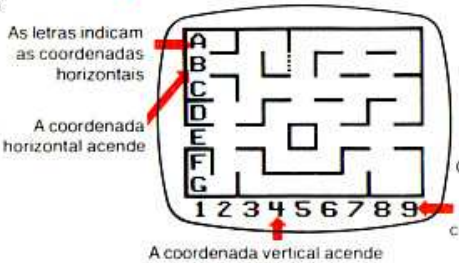
Veja os diagramas como exemplo.

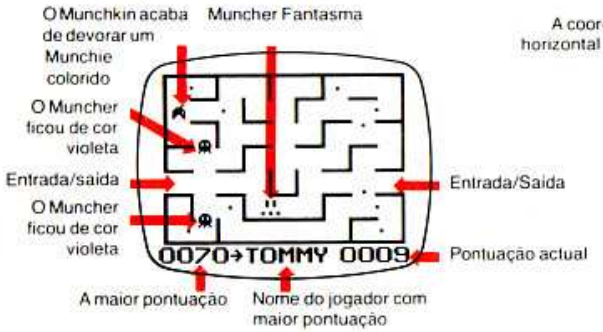



**Início do jogo** Mova o seu Munchkin com a alavanca do comando esquerdo.



Mova o seu Munchkin com a alavanca do comando esquerdo.




**Situação do Jogo** O Munchkin acaba de devorar um Munchie pulsante. Os Munchers ficaram de cor violeta.

**Jogando "Munchkin" pelo metódo programável**
veja as instruções
**Para adicionar uma linha** Deseja adicional uma linha vertical na posição B-4 (veja a linha tracejada)
Primeiro prima 4
Depois prima B
E a seguir prima ENTER
**Quando a mesma linha tiver que ser apagada**
Primeiro prima 4 Depois prima B
E a seguir prima CLEAR

## Ask your dealer about the other Videopac cartridges that have been issued so far:

1. Race
   Spin-out
   Cryptogram
2. Pairs
   Space rendezvous
   Logic
3. American football
4. Air-sea war
   Battle
5. Blackjack
6. Tenpin bowling
   Basketball
7. Mathematician
   Echo
8. Baseball
9. Computer programmer
10. Golf
11. Cosmic conflict
12. Take the money and run
13. Playschool math
14. Gunfighter
15. Samurai
16. Depth charge
    Marksman
17. Chinese logic
18. Laser war
19. Catch the ball
    Noughts and crosses
20. Stonesling
21. Secret of the pharaohs
22. Space monster
23. Las Vegas gambling
24. Flipper game
25. Skiing
26. Basket game
27. Electronic table football
28. Electronic volleyball
29. Dam Buster
30. Battlefield
31. Music
32. Labyrinth game
    Supermind
33. Jumping Acrobats
34. Satellite attack
35. Electronic billiards
36. Soccer
    Ice-hockey
37. Monkeyshines
38. Munchkin

A. Newscaster

A copyright protection is claimed
on the program stored within the cartridge.

© 1982 N.V. Philips Gloeilampenfabrieken

3111 106 66110

SIP